



# Проект Rolling Sky

## Блок 1. ЗНАКОМСТВО



# Как проходят занятия

## Тайминг

- 5-10 мин. – разбор домашнего задания
- 5-10 мин. – постановка целей на урок
- 15-20 мин. – теория
- 25-30 мин. – совместная практика
- 40-50 мин. – индивидуальная практика
- 5-10 мин. – подведение итогов
- 5-30 мин. – вопросы



# Правила поведения

1. Уважать себя, коллегу и преподавателя.
2. Творчество – это прекрасно, но в отведенное для этого время.
3. Ничего лишнего на ноутбуки не устанавливать.
4. Первый проступок – предупреждение, второй – за дверь, третий – домой.



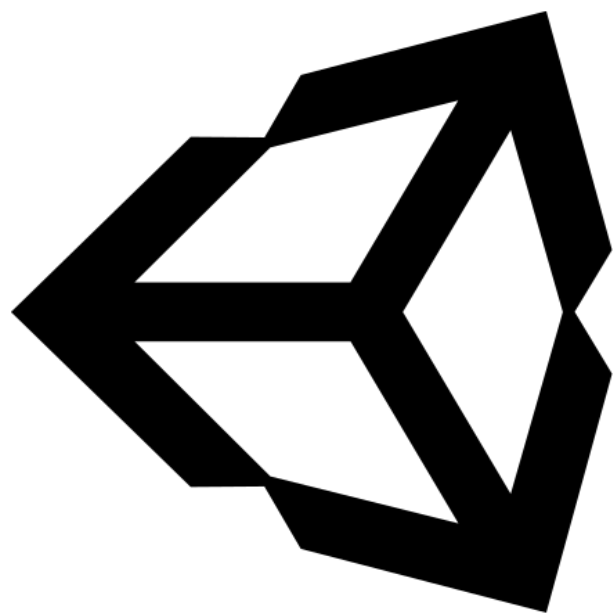
# Цель – познакомиться с unity

## Задачи

- Выяснить, как создавался движок Unity
- Узнать причины его популярности
- Вспомнить игры, сделанные на Unity
- Победить в викторине



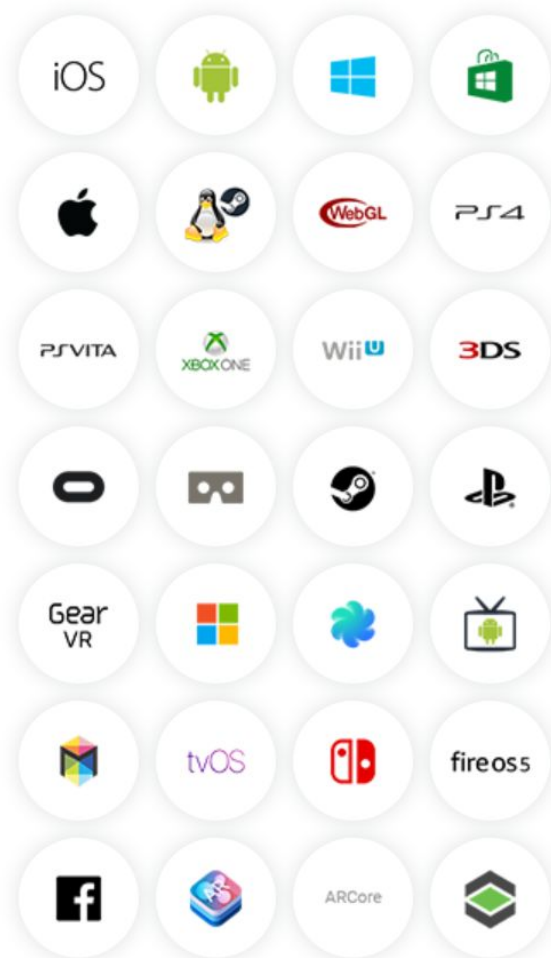
Что значит слово «Unity»?



**unity**



# Сколько платформ поддерживает Unity?



# Создатели

Joachim Ante  
(CTO)



Nicholas Francis  
(CCO)



David Helgason  
(CEO)



Всё началось с ...





# Кто использует unity?

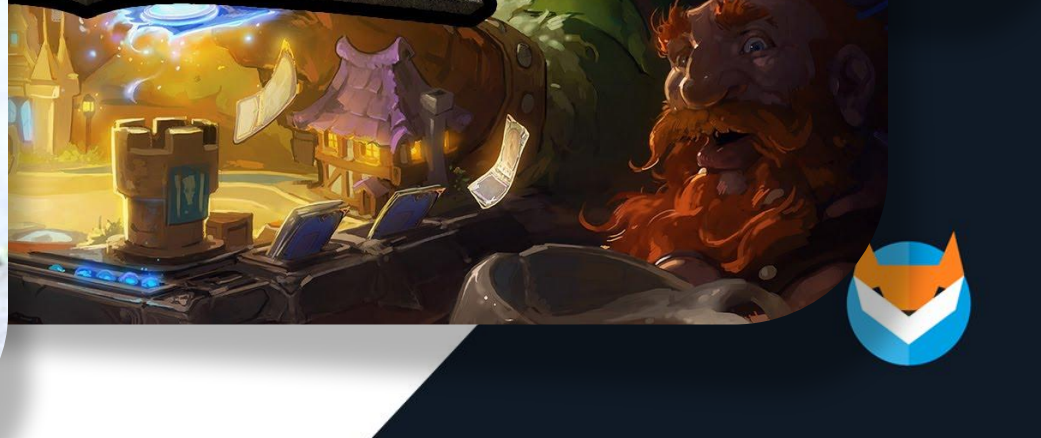
47%



Кто играет в игры,  
сделанные на unity?

770 МЛН



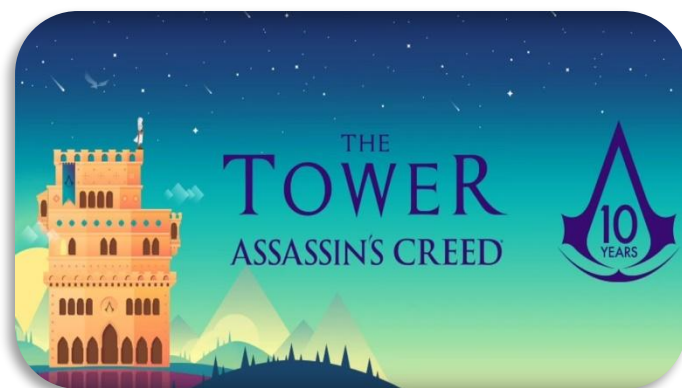


Есть такая компания...

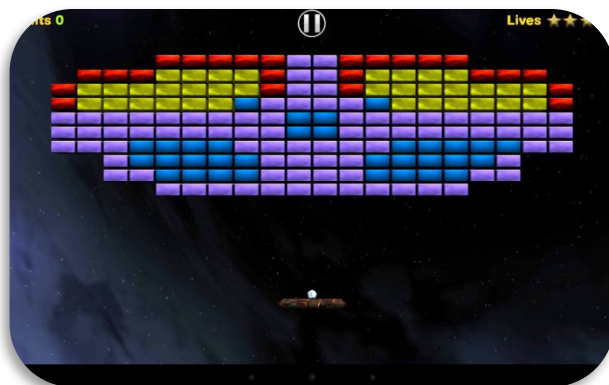
**Ketchapp**



# Игры от ketchapp



# Какие игры будем делать мы



# Карьера с unity

Indie - разработчик

Unity developer

c# developer



# Итоги блока

## Мы знаем:

- Кто, как и когда начал разработку Unity
- Зачем нужны игровые движки
- Какие платформы поддерживает Unity

## Мы понимаем:

- Какие игры мы будем разрабатывать
- Какие перспективы ждут разработчиков





# Самостоятельная работа

За 5-10 минут напишите краткие ответы на 3 вопроса.

1. Какую игру Вы хотели бы сделать самостоятельно через год?
2. Что для Вас важно при выборе хобби/кружка?
3. Какие преподаватели Вам нравятся?





Вопросы?

